SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK
Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.

SPECTRUM 48K CASSETTE
Type LOAD"" and press ENTER. When title screen loaded, press any key to begin.

SPECTRUM +2/+3
Press ENTER. The game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK
Type RUN"DISK and press ENTER. The game will load and run automatically.

ATARI ST
Insert disk and switch on the computer. Press FIRE to start game and each course.

CBM AMIGA
Switch on the computer and insert the disk. Press FIRE to start game and each course.

SCENARIO

Take on the ultimate challenge of motorbike scrambling. This real life simulator takes you over 15 gruelling terrains, featuring 1:2 gradient hills, streams, water obstacles, logs, cars and lorries. Control your accelerating, braking and gear changing (avoid stalling it!) as you race against the clock.

GAMEPLAY

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD
The game has fifteen courses divided into five sets of three. There are three sets of mud courses and two sets of concrete courses. Within a set, the courses can be played in any order, but the whole set must be completed before progressing to the next set. Failure to complete the course within the time limit ends the game.

Each course must be completed in the fastest possible time for a maximum score. Time penalties are incurred for failing to negotiate an obstacle correctly or for straying off the course, crashing or stalling the bike. Bonus points are given at the end of each course for time remaining.

ATARI ST/AMIGA
As above, except there are two sets of mud courses, two sets of obstacle courses and a set of grass courses.

On the first two sets of courses, you get three attempts at each obstacle, after which you are placed further down the course and suffer a large time penalty. On the third and fourth sets you get four attempts. On the last set you must try seven times.

SCREEN LAYOUT

TOP SCREEN – A detailed side view of the bike on the course and the obstacles being negotiated.

MIDDLE SCREEN – A plan view showing the players position on the course and a short distance ahead. Used for steering the bike through the obstacles, also displays the penalty messages.

BOTTOM SCREEN – (from left to right)

1. **Timer.**
2. **Dashboard – The left dial is the speedometer. The central lights are gear indicators (all green – neutral, bottom red – first, middle red – second, top red – third). The dial on the right is the rev counter.**
3. **Your score.**

CONTROLS

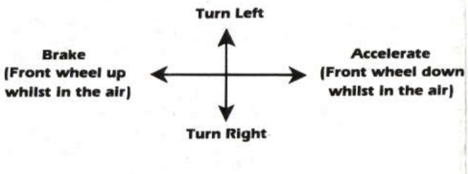
All controls and option selections are joystick controlled except for:

Pause – COMMODORE KEY (CBM 64/128), P (Spectrum/Amstrad), SPACE BAR (ST/Amiga).

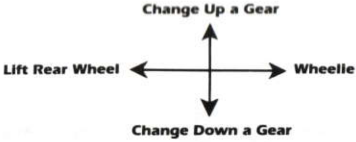
Reset Game – RESTORE KEY (CBM 64/128), ESCAPE KEY (ST/Amiga)

JOYSTICK

Without FIRE button depressed:



With FIRE button depressed:



FIRE button depressed with joystick centred – Duck.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel (0742) 753423.

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 À CASSETTES
Appuyez simultanement sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

CBM 64/128 À DISQUES
Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

SPECTRUM 48K CASSETTES
Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Une fois l'écran de titres chargé, appuyez sur une touche quelconque.

SPECTRUM +2/+3
Appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

AMSTRAD CPC À CASSETTES
Appuyez simultanement sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC À DISQUES
Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

ATARI ST
Introduisez le disque et allumez votre ordinateur. Appuyez sur le bouton de TIR pour commencer le jeu et pour chaque parcours.

CBM AMIGA
Allumez votre ordinateur et introduisez le disque. Appuyez sur le bouton de TIR pour commencer le jeu et pour chaque parcours.

SCENARIO

Attaquez-vous à l'ultime défi de moto-cross. Ce jeu de simulation vous emmène sur 15 terrains éreintants, figurant des collines d'inclinaison de 1:2 des ruisseaux, des obstacles d'eau, des rondins, des voitures et des camions. Contrôlez votre accélération, votre freinage et vos changements de vitesse (évitez de caler) pendant votre course contre la montre.

JEU

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD
Le jeu comprend 15 parcours divisés en 5 séries de trois. Il y a trois séries de parcours dans la boue et deux séries de parcours sur béton. Au cours d'une série les parcours peuvent être sauvegardés dans n'importe quel ordre mais la série entière doit être complétée avant d'aller à la suivante. Si vous ne finissez pas le parcours dans le temps limite le jeu se terminera.

Chaque parcours doit être complété le plus rapidement possible pour achever un score maximum. Vous serez pénalisé dans votre temps, si vous n'arrivez pas à franchir un obstacle correctement, si vous vous écartez du parcours si vous avez un accident ou si vous calez. Des points supplémentaires vous seront accordés à la fin de chaque parcours pour le temps non-utilisé.

ATARI ST/AMIGA
Comme dans le paragraphe précédent sauf qu'il y a deux séries de parcours dan la boue, deux séries de parcours d'obstacles et une série de parcours sur herbe.

Dans le deux premières séries vous avez trois essais à chaque obstacle après lesquels vous serez placé plus loin sur le parcours et serez pénalisé dans votre temps. Dans les troisième et quatrième séries vous avez quatre essais. Dans la dernière série vous devrez essayer sept fois.

PLAN DE L'ECRAN

ECRAN DU HAUT – Une vue détaillée de la moto sur le parcours et des obstacles qu'elle franchit.

ECRAN DU MILIEU – Vue montrant la position des joueurs et quelques mètres devant eux.

ECRAN DU BAS – (de gauche à droite)

1. **Chronomètre.**
2. **Tableau de bord – le cadran gauche est l'indicateur de vitesse. Les lumières centrales sont celles des différentes vitesses (toutes vertes – point mort, rouge en bas – première, rouge au milieu – seconde, rouge en haut – troisième). Le cadran à droite est le compte-tours.**
3. **Votre score.**

CONTROLES

Tous les contrôles et toutes les options sont au manche à balai excepté:

**Pause – TOUCHE COMMODORE (CBM 64/128), P (Spectrum/Amstrad)
BARRE D'ESPACEMENT (ST/Amiga)**

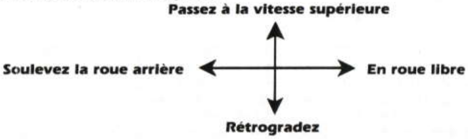
**Remettre à zero – TOUCHE RESTORE (CBM 64/128),
TOUCHE ESCAPE (ST/Amiga)**

MANCHE A BALAI

Sans le bouton de TIR presse:



Avec le bouton de TIR pressé



Manche à balai dans la position centrale avec le bouton de TIR pressé – Esquivez

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrecorders drücken.

CBM 64/128 DISKETTE
LOAD"*",8,1 eintippen und RETURN drücken.

SPECTRUM 48K KASSETTE
LOAD"" eintippen und ENTER drücken. Nach Laden des Titelbildschirms irgendeine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPECTRUM +2/+3
ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

AMSTRAD CPC KASSETTE
Gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrecorders drücken.

AMSTRAD CPC DISKETTE
RUN"DISK eintippen und ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ATARI ST
Die Diskette einschieben und den Computer anschalten. FEUER drücken, um mit dem Spiel oder mit einem Kurs zu beginnen.

CBM AMIGA
Den Computer anschalten und die Diskette einschieben. FEUER drücken, um mit dem Spiel oder mit einem Kurs zu beginnen.

SZENARIO

Nehmen Sie an dieser absoluten Herausforderung für Geländemotorräder teil. Diese lebensechte Simulation schickt Sie auf 15 mörderische Geländekurse, Hügel mit einer Steigung von 1:2, durch Flüße und Wasserhindernisse, über Baumstämme, Autos und Lastwagen. Beim Rennen gegen die Uhr kommt es auf die richtige Beschleunigung, rechtzeitiges Bremsen und die richtigen Gänge an (ohne dabei die Maschine abzuwürgen).

DAS SPIEL

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD
Das Spiel besteht aus fünfzehn Kursen, die in fünf Abschnitte ('Sets') mit jeweils drei Kursen unterteilt wurden. Drei Abschnitte sind im Gelände und zwei auf Asphalt. Innerhalb eines Abschnitts können Sie die Kurse in jeder beliebigen Reihenfolge abspeichern. Ein Abschnitt muß zuerst erfolgreich beendet werden, bevor Sie zum nächsten Abschnitt weitergehen können. Wird ein Kurs nicht in der zur Verfügung stehenden Zeit beendet, endet das Spiel.

Je schneller Sie einen Kurs beenden, desto mehr Punkte gibt es. Sie erhalten Zeitstrafen, wenn Sie ein Hindernis nicht korrekt klären, vom Kurs abkommen, mit dem Motorrad hinfallen oder die Maschine abwürgen. Sie erhalten Bonuspunkte für die übriggebliebene Zeit.

ATARI ST/AMIGA
Wie oben, jedoch mit zwei Geländekursen, zwei Hinderniskursen und einem Graskurs. Für die Kurse in den ersten beiden Abschnitten erhalten Sie drei Versuche pro Hindernis. Sollten Sie diese dennoch nicht klären, gehen Sie weiter zum nächsten Hindernis und erhalten eine Zeitstrafe. Für Kurse im dritten und vierten Abschnitt erhalten Sie jeweils vier Versuche, im letzen Abschnitt sieben.

DER BILDSCHIRM

OBERER BILDSCHIRMRAND – eine detaillierte Seitenansicht der Hindernisse und des Motorrads auf dem Kurs.

MITTLERER BILDSCHIRM – Ein Plan, der die Position des Spielers mit einer kurzen vor ihm liegenden Wegstrecke auf dem Kurs anzeigt. Wird zum Lenken des Motorrads zwischen den Hindernissen benutzt und zeigt die Mitteilungen für die Strafen an.

UNTERER BILDSCHIRMRAND – (Von links nach rechts)

1. Uhr.
2. Anzeigen – Links ist die Geschwindigkeitsanzeige. In der Mitte befinden sich die Leuchten für die Gänge (Grün – Leerlauf, Unten rot – erster Gang, Mitte rot – zweiter Gang, Oben rot – dritter Gang). Rechts befindet sich die Drehzahlanzeige.
3. Ihre Punktzahl.

STEUERUNG

Lenken des Motorrads und die Wahl der Optionen erfolgen mit Hilfe des Joysticks – mit Ausnahme von:

Pause – COMMODORE-Taste (CBM 64/128), P-Taste (Spectrum/Amstrad), LEERTASTE (ST/Amiga)

Spiel neu starten – RESTORE-Taste (CBM 64/128), ESCAPE-Taste (ST/Amiga)

JOYSTICK

FEUERKNOPF nicht gedrückt:

Nach Links

Bremsen (Vorderrad hoch, wenn in der Luft) — Beschleunigen (Vorderrad runter, wenn in der Luft)

Nach Rechts

Mit gedrücktem FEUERKNOPF:

Gang hochschalten

Hinterrad anheben — Auf Hinterrad fahren (Wheelie)

Gang runterschalten

Joystick in Mittelstellung und FEUERKNOPF gedrückt – Ducken.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel (0742) 753423 (UK).

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

CBM 64/128 DISCHETTO
Batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN.

SPECTRUM 48K CASSETTA
Batti LOAD"" e premi ENTER. Quando appare il titolo sullo schermo, premi un tasto qualunque.

SPECTRUM +2/+3
Premi ENTER. Il programma si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premi contemporaneamente CTRL e ENTER piccolo. Premi PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
Batti RUN"DISK e premi ENTER. Il programma si carica e gira automaticamente.

ATARI ST
Inserisci il dischetto e accendi il computer. Premi FIRE per cominciare il gioco e ogni circuito

CBM AMIGA
Accendi il computer ed inserisci il dischetto. Premi FIRE per cominciare il gioco e poi un circuito.

LO SCENARIO

Cimentati nell'ultima gara di arrampicamento con la motocicletta. Questo simulatore realistico ti porta su 15 terreni molto difficili, con salite 1:2 di ripidità, ruscelli ostacoli d'acqua, tronchi d'albero, macchine e camion. Controlla l'accelerazione, i freni, e il cambiamento delle marce (cerce di non stallare!) mentre gareggi contro il cronometro.

GIOCO

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD
Il gioco ha 15 percorsi divisi in cinque gruppi di tre tipi ciascuno. Ci sono tre tipi di percorsi con fango a due con cemanto. Entro un tipo, i percorsi

possono esere memorizzati in un ordine qualsiasi ma tutto il gruppo deve essere completato prima di poter progredire al prossimo gruppo. Se non si completa il percorso entro i limiti di tempo stabiliti, il gioco finisce.

Ogni corso deve essere completato nel minor tempo possibile per un punteggio massimo. Si hanno penalità di tempo se non si supera un ostacolo nel modo giusto o se si va fuori dal percorso, si ha un incidente o la motocicletta si ferma. Si possono ottenere punti in più ella fine di ciascun percorso se c'à del tempo rimasto.

ATARI ST/AMIGA

Come sopra però ci sono due gruppi di percorsi con fango, due gruppi di percosi con ostacoli e due di percorsi sull'erba.

Sui primi due tipi avete la possibilità di tre prove per ogni ostacolo, dopo di che siete piazzato più in basso e la penalità per il tempo è maggiore. Nel terzo e quarto gruppo avete la possibilità di quattro tentativi. Nell'ultimo gruppo dovete provare sette volte.

PIANO DELLO SCHERMO

LO SCHERMO SOPRA – Una vista dettagliata di lato della motocicletta sul percorso e degli ostacoli che cercate di superare.

SCHERMO IN MEZZO – Una vista del piano che mostra la posizione del giocatore sul percorso ed un breve spazio davanti. E' necessario per guidare la motocicletta attraverso gli ostacoli, mostra anche le penalità.

SCHERMO DI SOTTO – (da sinistra a destra)

1. Cronometro.
2. Cruscotto – Il quadrante a sinistra indica la velocità. Le lampadine centrali mostrano la marcia (tutte verdi – in neutro – sotto rosso – la prima, metà rossa – la seconda, rossa sopra – la terza). Il quadrante a destra è il contatore giri.

CONTROLLI

Il joystick controlla tutti i controlli e la scelta delle opzioni eccetto:

Pausa – TASTO COMMODORE (CBM 64/128), P (Spectrum/ Amstrad) SBARRA DI SPAZIATURA (ST/Amiga)

Resettaggio del gioco – TASTO DI RESTAURO (CBM 64/128), TASTO ESCAPE (ST/Amiga)

JOYSTICK

Senza il pulsante FIRE premuto:

Girare a sinistra

Freno (ruota davanti in alto mentre è in aria) ← → Accelerare (ruote davanti in basso mentre è in aria)

Girare a destra

Con il pulsante FIRE premuto:

Cambiare una marcia in su

Alzare la ruota dietro ← → Si va sulla ruota dietro

Cambiare una marcia in giù

Pulsante FIRE premuto con il joystick al centro – abbassatevi.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel. Inghilterra + 742 753423.